

# Flucht aus Thay

Light.hardpoints.de

## Was bisher geschah...

Unsere tapferen Helden haben sich nach Thay geschlichen um die heilige Kriegerin Suka zu retten, die den Schädel des Generals Thephone zu den Widerständlern im Reich der Untoten bringen sollte.

Die Spur Lady Sukas endete in Duru in der Provinz Lapendrar. Der überlegene Intellekt von Lord Draxis brauchte nur kurz um festzustellen, dass Lady Suka sich in Gefangenschaft des niederträchtigen Autarchen Tembril befand.



Geschickt gelang es dem politisch erfahrenen Priester die Machtgruppen in Duru gegeneinander auszuspielen. Durch eine spektakuläre Ablenkungsmission, bei welcher der örtliche Bane Tempel zerstört wurde, konnten die Helden in den Turm von Tembril eindringen und Suka befreien. Tephones Schädel allerdings scheint von einem Rivalen Tembrils, dem früheren Hauptmann und Tiefling-Vampir Eidolos, für dessen Zwecke gestohlen worden zu sein.

## Stand der Dinge

Der Überfall auf den Turm blieb trotz des brillanten Ablenkungsmanövers nicht unbemerkt und die Helden waren gezwungen bei ihrer Flucht die umfangreichen Schätze des Tembril zurück zu lassen. Gejagt von den Gnollen der 113. Zenturie und einigen der Geisterreiter des

Szazz Tamm selbst, verstecken sich die Helden in den Ruinen des alten Thays in der Hoffnung mit dem Leben zu entkommen.

## Mögliche Wege aus Thay

- **Das brennende Amruthar** ist der einzige Ort in Thay, an den die Häscher des Lich-Kaisers sich nicht wagen. Die Stadt ist dem Prinzen der Feuerelementare geweiht und sein Erzpriester hat die Untotenarmeen wieder und wieder zurückgeschlagen. Amruthar wäre ein sicherer Hafen, auch wenn die Diener der Götter in der Stadt der alten Mächte nicht gerne gesehen werden. Trotzdem, von dort könnte man in Ruhe nach Eidolos forschen.
- **Die Grenze nach Aglarond** ist sehr gut bewacht, da man richtigerweise davon ausgeht, dass die Helden aus dieser Richtung kamen. Die Grenze überwinden zu wollen wäre Selbstmord. Ein zwielichtiger Schmuggler bietet Euch jedoch eine Karte für einen gefährlichen Pass an, der angeblich das Revier eines jungen aber hungrigen roten Drachen. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll auch Eidolos diese Route genommen haben.
- An der **Südgrenze** sollen sich zurzeit wenige Truppen befinden, eine Flucht über diesen Umweg wäre also leichter. Suka könnte dem Tempel des Torm in einer Küstenstadt des Hohen Imaskar übergeben werden. Es wäre zwar schwieriger aber wesentlich weniger gefährlich, Eidolos' Spur von dort aus wieder aufzunehmen.

## Eidolos

*Folgende Beschreibung seines ehemaligen Dieners gibt der gefallene Autarch von Duru, seine Omnipotenz Frygurd Tembril IV: „Ein verschlagener Hund ist er, das war er schon immer! Trotz seiner arroganten Art kommt dieser Verräter aus einfachsten Verhältnissen als Sohn einer Magd und ohne Vater.*



Die Mutter war die Dorfschönheit von Duru und doch unverheiratet. Niemand bekannte sich als Vater und jeder glaubte dem anderen, denn Eidolos war nicht wie die anderen Kinder. Auf seiner Stirn wuchsen zwei kleine Hörner und sein linkes Bein hatte einen Huf. Am schlimmsten aber war, dass man immer schon kurz bevor er sprach wusste, was er gleich sagen würde. Wie ein Echo, nur schon bevor sich seine Lippen öffneten.

Mein Urgroßvater, Tembril II, erkannte das Potential des Jungen und nahm ihn in seine Leibgarde auf. Er diente ihm immer treu und entwickelte sich zu einem beliebten Anführer in der Leibgarde. Es schien als hätte er seine dunkle Vergangenheit überwunden.

Als vor drei Generationen, zu Zeiten meines Großvaters, der Bürgerkrieg in Thay ausbrach kämpfte unser Haus auf der falschen Seite. Nur dem diplomatischen Geschick Eidolos' hatten wir es zu verdanken, dass unsere Familie nicht ausgelöscht wurde sondern sogar an der Macht weiter teilhaben durfte. Was er den Truppen des Nekromanten versprach, weiß ich nicht – aber er kam verändert zurück, als Geschöpf der Nacht.

Aber das Verhältnis zwischen Eidolos und meinem Geschlecht erkaltete zunehmend. Schon immer war Eidolos furchteinflößend aber als Vampir wurde er zu einer wahren Bestie. Er scheint unser Haus für sein Schicksal verantwortlich zu machen und wurde immer unverschämter in seinen Reden. Nannte mich einen Feigling und Schoßhund des Nekromanten! Rief nach Rebellion und Rückkehr zur alten Ordnung.

Irgendwann war er für mich nicht mehr tragbar. Ghore, den Ihr so brutal am Boden liegend getötet habt, war es schließlich, der sich anbot, das Problem mit Eidolos zu lösen. Wir lockten ihn in meinen Turm und bezwangen ihn schließlich mit seiner großen Schwäche – seiner Allergie gegen Meteoreisen. Töten wollte ich meinen alten Weggefährten nicht, nennt mich ruhig sentimental. Ich ließ ihn in die Pyramide des Lichts verbannen.

Das mag ein Fehler gewesen sein, denn scheinbar traf er dort andere Feinde unseres Herrschers. Diese haben ihm in den Kopf gesetzt, dass er den alten General Karavakos finden sollte, ein Tarchion aus dem Bürgerkrieg! Deswegen hat er wohl auch den Schädel Eurer süßen Kriegerin gestohlen. Ach wie vermisse ich doch die schönen Stunden mit Ihr und Ghore...“

## Karavakos

Ein General der Zeit des Bürgerkriegs, der ein erbitterter Feind des Nekromanten war. Der Legende nach war Karavakos ein Sohn des Orkus, geboren von einer korrumpierten Priesterin des Bahamut. Zwar wurde er im Kampf von einem treuen Diener des Nekromanten besiegt aber der Untote wagte es nicht den Sohn des Orkus zu töten. Nach seinem Sieg verbannte Szass Tam den General in ein Gefängnis in der Schattenebene, wo die Zeit zehnmal so schnell vergeht wie in der realen Welt. Würde General Karavakos befreit, so wäre er eine mächtige Unterstützung für die Gegner des Nekromantenlords von Thay.